

1. Defina uma lista de desejos com os itens que você gostaria de encontrar no catálogo do melhor resort.

- Piscina aquecida a céu aberto;
- Café da manhã, almoço e janta incluídas no pacote do resort;
- Trilha e atividades culturais;
- Ambiente organizado e limpo.

2. Separe algumas fichas e escreva histórias de usuários para o catálogo (por exemplo, como pai, desejo um ambiente adequado para as crianças, onde eu possa me sentir à vontade para trazer meus filhos; como proprietário, desejo anunciar uma oferta especial para atrair mais turistas; etc.).

- como pai, desejo um salva-vidas a beira da piscina o dia todo;
- como o filho, desejo me divertir bastante com atividades interativas diversas;
- como mãe, desejo participar de um spa e não me preocupar com os filhos;
- como proprietário, desejo oferecer uma boa experiência aos usuários, através de descontos, aplicativo responsivo, fácil interação do aplicativo.

3. O Product Owner eleito da equipe deve priorizar cada história, distribuindo os cartões em ordem de importância.

Ordem de importância:

- 1-como proprietário, desejo oferecer uma boa experiência aos usuários, através de descontos, aplicativo responsivo, fácil interação do aplicativo;
- 2--como mãe, desejo participar de um spa e não me preocupar com os filhos;

3-como pai, desejo um salva-vidas a beira da piscina o dia todo;

4-como o filho, desejo me divertir bastante com atividades interativas diversas.

4. Prepare-se para uma iteração de 12 minutos (três dias de 4 minutos) e selecione quais histórias poderiam ser executadas na primeira iteração. Para cada história selecionada, a equipe define critérios de aceitação (definição de “concluído”) para esclarecer requisitos e extrair tarefas (por exemplo, encontrar a foto de uma praia, escrever o nome do resort no catálogo, criar um layout, etc.). Cada tarefa é adicionada em um quadro de status de iteração na coluna “Programada” e a iteração é iniciada.

INTERAÇÃO 1- PROGRAMADA-PROPRIETÁRIO

- evitar bugs no aplicativo;
- testar o aplicativo;
- criar funcionalidades de desconto;
- oferecer atividades interativas para família toda.

INTERAÇÃO 2- PROGRAMADA-MÃE E PAI

- ter instrutores;
- garantir segurança das crianças;
- criar lazer para os dois;
- fidelizar família com boa experiência.

INTERAÇÃO 3- PROGRAMADA-FILHO

- Criar gincanas;
- Criar campo de futebol pra prática esportiva;

- Criar sala de jogos;
- Criar supervisores para monitorar as crianças.

5. Cada dia de iteração deve ser iniciado com uma rápida reunião Scrum, com movimentação das tarefas para a coluna “Concluída” e ajuda para transferi-las para a coluna “Ativa”. Todas as tarefas bloqueadas são movidas para a coluna “Bloqueada”.

Interação do proprietário (CONCLUÍDA)

Interação do pai, mãe e do filho (ATIVA)

6. Após a reunião Scrum, cada membro deve começar a produzir em conformidade com os critérios de aceitação até o fim dos três dias e conclusão da iteração.

7. O encerramento deve abranger a demonstração de progresso e retrospectiva, na qual cada equipe lista os êxitos obtidos e o que pode ser melhorado na próxima iteração.

-INTERAÇÃO DO PROPRIETÁRIO - concluída com êxito

-INTERAÇÃO DO MÃE E DO PAI - concluída dentro do que foi programado, porém deveríamos ter incluído mais atividades

-INTERAÇÃO DO FILHO - necessita maior inclusão de atividades/tarefas

8. Repita as iterações dentro do tempo necessário.